

**PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN SEPAK TAKRAW SEPAK SILA  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
(Studi pada Siswa Kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya)**

**Niken Rahayu Widodo, Sudarso**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

PJOK memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan dengan sistematis. Salah satu materi pada mata pelajaran PJOK adalah sepak takraw, khususnya sepak sila. Motivasi belajar adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan. Dalam suatu proses belajar sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi kepada siswa karena motivasi belajar sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi juga dapat berasal dari dalam diri sendiri dan dari luar. Apabila dalam proses pembelajaran siswa memiliki motivasi yang tinggi tujuan belajar akan tercapai secara maksimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka tujuan belajar akan tidak maksimal hasilnya. Modifikasi merupakan pendekatan yang mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti PJOK dengan senang dan gembira. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan mendidik peserta didik yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang awalnya kurang terampil menjadi lebih terampil. Tujuan penelitian ini adalah 1. Pengaruh penerapan modifikasi permainan sepak takraw sepak sila terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya, 2. Besarnya pengaruh penerapan modifikasi permainan sepak takraw sepak sila terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya. Ada Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya, nilai T-hitung (10,164) lebih besar dari T-tabel (1,721) dengan besarnya peningkatan adalah sebesar 18,34%.

**Kata Kunci:** Daya tahan kardiorespirasi, Siswa perokok dan tidak perokok.

**Abstract**

The development of science requires teachers to play a creative and innovative role so that where a learning objective is delivered correctly and correctly. So author want to apply a teaching tool in the form of Audio Visual Media. Success in learning Under Hand pass and Under Hand Serve Volleyball can be seen from the results of student learning is produced through the process of pre test and post test psychomotor aspects. The type of research used is quasi-experiment with quantitative descriptive approach. The sample technique used is purposive random sampling. The subjects of this study are the students of class X IPA-4 as the experimental group of 28 students and the students. From the results of general research that can be concluded that during the 4 treatments, using psychomotor aspects of learning outcomes used at the time of pre test and post test obtained From the results of research students class X has average value Mean mean pre test learning outcomes Influence Audio Visual Media Against Ability Under Hand Pass Volleyball is 56,11, with standard deviation of pre test 5,94, lowest value 50, highest value 69. For mean post test mean learning outcomes Under Hand Pass Volleyball is 73,43, with standard deviation of post test 9,41, lowest value 63, highest score 100. From these results obtained an increase of 30,87%. Whereas Mean Mean Pre Test Learning Outcomes The Influence of Audio Visual Media To The Ability Of Hand Serve Volleyball is 68,75, with standard deviation of pre test 10,48, lowest value 56, highest value 94. For mean post test mean learning result of Under Hand Serve Volleyball is 73,43, with standard deviation of post test 9,41, lowest value 63, highest value 100. From these results obtained an increase of 6,80%.

**Keywords:** Audio Visual, Under Hand Pass and Under Hand Serve Volleyball.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu bentuk kebutuhan manusia yang penuh dengan perkembangan dan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan juga berperan penting untuk membentuk calon-calon generasi penerus bangsa yang memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi dan berkarakter. Bahkan pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan berperan aktif untuk memperbaiki atau melakukan perubahan-perubahan kurikulum-kurikulum di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). PJOK memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dilakukan dengan sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan belajar sepanjang hayat.

Pembelajaran PJOK dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman tersebut akan bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Motivasi belajar adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan (Nursalim, dkk 2007: 120). Dalam suatu proses belajar sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi kepada siswa karena motivasi belajar sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi juga dapat berasal dari dalam diri sendiri dan dari luar. Apabila dalam proses pembelajaran siswa memiliki motivasi yang tinggi tujuan belajar akan tercapai secara maksimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka tujuan belajar akan tidak maksimal hasilnya. Dalam hubungan motivasi dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar yang baik, begitu juga dalam pembelajaran olahraga sepak takraw sepak sila.

Menurut Lutan (1988) (dalam Rahayu, 2013: 79) modifikasi merupakan pendekatan yang mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti PJOK dengan senang dan gembira. Guru PJOK akan lebih mudah menyajikan

materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan dengan pendekatan modifikasi dan siswa akan lebih banyak bergerak.. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan mendidik peserta didik yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang awalnya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Berdasarkan pengamatan dan observasi peneliti di SDN Perak Utara 1/58 Surabaya bahwa dalam bermain sepak takraw sepak sila siswa melakukan permainan dengan peraturan sebenarnya dan bola yang digunakan dalam bermain sepak takraw menggunakan bola standar yang terbuat dari rotan. Padahal bola yang digunakan terlalu keras sehingga siswa merasa takut dan merasa sakit saat bersentuhan dengan bola, hal ini yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan menganggap materi yang diajarkan tidak begitu penting sehingga secara tidak langsung motivasi siswa rendah dalam pembelajaran tersebut. Jika pada pembelajaran motivasi siswa rendah maka tujuan belajar yang diperoleh tidak maksimal. Disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, evaluasi dan media pengajaran PJOK yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, guru PJOK yang kreatif akan mampu menciptakan suatu pembelajaran yang baru dan disajikan dengan cara yang semenarik mungkin sehingga siswa akan merasa senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran PJOK. Begitu juga dengan tujuan pembelajaran hasilnya akan tercapai secara maksimal.

Dari uraian latar belakang di atas peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sepak Takraw Sepak Sila” pada Siswa Kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya.

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*. Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Istilah motivasi menunjukkan kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif diluar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah didalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat (Hamalik, 2009:173).

Menurut Mc. Donald (dalam Hamalik, 2009,173), “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*” Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang

ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Sardiman (2011:73) kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (dalam Rusman, 2013:134).

Sardiman (2011:20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Modifikasi permainan sepak takraw adalah salah satu usaha menyederhanakan materi pembelajaran permainan sepak takraw mulai dari permainan yang mudah ke yang sulit sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan senang dan tidak takut cidera. Modifikasi ini meliputi baik dalam peraturan permainan, bola, lapangan yang diperkecil, jumlah pemain dan cara bermain yang disederhanakan.

Keterampilan dasar yang paling sering dipakai dalam bermain sepak takraw adalah sepak sila, hal ini dikarenakan sepak sila merupakan keterampilan dasar yang mendasar utamanya untuk mengontrol bola. Menurut Denny, dkk (1999: 4) (dalam Hanif, 2015: 23) sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam dan digunakan untuk menerima dan menimang bola, mengumpan bola dan menyelamatkan dari serangan lawan. Menurut Enger (2010: 126) sepak sila adalah sepankan kaki bagian dalam yaitu ketika bola disepak ke atas menggunakan sisi bagian dalam kaki dengan ayunan ke atas ke arah dalam.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif (Maksum, 2012:67). Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Karena penelitian ini tidak dapat memenuhi empat syarat terutama tidak adanya kelompok kontrol maka tergolong penelitian eksperimen semu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one grup pretest-posttest design*.

T1	X	T2
----	---	----

Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Keterangan : T1 = *Pre-Test* X = *Treatment* T2 = *Post-Test*.

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri Perak Utara 1/58 Surabaya.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas (Maksum, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Perak Utara 1/58 Surabaya karena pada kurikulum semester genap terdapat materi tentang permainan olahraga yaitu sepak takraw dan siswa dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena tanpa adanya pemilihan sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

**Tabel 1 Distribusi Data *Pre Test***

Variabel	N	Mean	Median	SD	Min-Max
Motivasi Belajar	22	63,38	63,40	4,85	54,47 - 71,91

Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pre test* Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki rata-rata sebesar 63,38, nilai *median* 63,40, nilai *standar deviasi* 4,85, nilai varian 23,49, nilai paling rendah 54,47, nilai paling tinggi 71,91.



**Tabel 2 Distribusi Data Post Test**

Variabel	N	Mean	Median	Sd	Min - Max
Motivasi Belajar	22	75,01	74,68	2,3	71,49 - 79,15

Berdasarkan tabel 2 tersebut maka dapat diketahui bahwa distribusi data *post test* Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki rata-rata sebesar 75,01, nilai median 74,68, nilai standar deviasi 2,29, nilai varian 5,28, nilai paling rendah 71,49, nilai paling tinggi 79,15.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Dalam uji normalitas berlaku ketentuan jika *p-value* lebih besar dibanding  $\alpha$  (5%) atau 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sebaliknya jika *p-value* lebih kecil dibanding  $\alpha$  (5%) atau 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

Variabel		N	KS-Z	Sig.
Motivasi Belajar	Pre Test	22	0,376	0,999
	Post Test	22	0,602	0,862

Dari tabel 3 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (*Kolmogorof - Smirnof Z*) dan signifikan dari data *pre test* dan *post test* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 sehingga diputuskan  $H_0$  diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal.

## 3. Uji Hogenitas

Tujuan dilakukan uji homogenitas pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah deskripsi data mempunyai varians test yang homogenitas atau tidak. Dalam perhitungan uji homogenitas yang menjadi bahan kajian perhitungan skor dari masing-masing data *pre test* dan data *post test* Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas**

Variabel		N	F	Sig.
Motivasi Belajar	Pre Test	22	11,19	0,002
	Post Test	22		

Dengan Uji Homogenitas, didapatkan nilai signifikan  $(0,002) > \alpha (0,05)$ . Dengan demikian maka  $H_0$  diterima. Kesimpulan : Tidak ada perbedaan variasi data *pre test* dan data *post test* Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

## 4. Uji Beda (independent T test)

Uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji T. Nilai yang digunakan dalam perhitungan adalah nilai tes dari kedua kelompok sampel dengan penyajian datanya.

**Tabel 5 Hasil perhitungan uji-T independent sampel T-Test**

Variabel	N	Mean	Sd	T Hitung	Sig
Motivasi Belajar	Pre Test	22	63,38	10,16	0,00
	Post Test	22	75,01		

Berdasarkan tabel 5 nilai t-hitung sebesar 10,164 dengan signifikansi 0,000. Nilai t-tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  df 21 adalah 1,721. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (t-hitung : 10,164 > t-tabel : 1,721) maka  $H_a$  diterima, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan modifikasi permainan sepak takraw sepak sila terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Dari hasil penelitian siswa kelas V *pre test* Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya memiliki rata-rata sebesar 63,38, dengan standar deviasi 4,85, nilai paling rendah 54,47, nilai paling tinggi 71,91. Untuk rata-rata *mean post test* memiliki nilai rata-rata sebesar 75,01, dengan standar deviasi 2,29, nilai paling rendah 71,49, nilai paling tinggi 79,15.

Hasil uji normalitas menyebutkan data Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya menunjukkan nilai signifikan 0,999 untuk *pretest* dan nilai signifikan 0,862 untuk *posttest*. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada *under hand pass* dan *under hand serve* bersifat normal.

**Tabel 6 Peningkatan Hasil Belajar**

	Mean		Persentase	Peningkatan
	Pretest-Posttest	Pretest		
<b>Motivasi Belajar</b>	11,62	63,38	100%	18,34 %

Besarnya peningkatan yang dihasilkan dari Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya dapat dihitung menggunakan rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* dibagi rata-rata *pretest* dikalikan 100%. Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah pemberian modifikasi permainan sepak takraw sepak sila pada siswa SDN Perak Utara 1/58 Surabaya memiliki peningkatan sebesar 18,34%.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian yang diuraikan pada BAB I maka:

1. Ada Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Sepak Sila Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya, nilai T-hitung (10,164) lebih besar dari T-tabel (1,721).
2. Besar peningkatan setelah pemberian modifikasi permainan sepak takraw sepak sila pada siswa SDN Perak Utara 1/58 Surabaya memiliki peningkatan sebesar 18,34%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut, maka diajukan saran yang diharapkan dapat memperbesar manfaat hasil penelitian, diantaranya adalah:

1. Guru dapat menggunakan modifikasi permainan sepak takraw sepak sila pada siswa kelas V SDN Perak Utara 1/58 Surabaya.
2. Guru tidak cukup hanya melakukan demonstrasi tugas gerak yang diberikan, tetapi guru juga harus memberikan modifikasi permainan untuk memaksimalkan proses penyampaian materi.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Mohamad Razali, et al. 2012. *Visual Perception Of Kuda And Sila Service Techniques In Sepak Takraw*. (online). (<http://www.mohejournal.com/Index.php/mohe/article/view/7/7>). Diakses 23 Desember 2016).
- Abdul, Syakir, et. 2015. *Aerodynamic Study Of A Modern Sepak Takraw Ball Using Smoke Flow Visualization Technique*. (online). (<http://www.mohejournal.com/Index.php/mohe/article/view/MoHE-vol4-a3/35>). Diakses 23 Desember 2016).
- Dikti Depdiknas. 2007. *Pedoman Berlatih Sepak Takraw*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hakim. A. A, dkk. 2007. *Sepak Takraw*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hamalik.O. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hartati, dkk. 2012. *Permainan kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, ketrampilan social dan emosional*. Malang: Winekamedia.
- Kristiyandaru Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Obidike. Et.al. 2013. *The Role of Teacher of Young Children in ensuring Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Education Curriculum Implementation* (online). (<http://jateraps.scholarlinkresearch.com/article/The%20role%20of%20Teacher.pdf>, diakses tanggal 20 April 2017).
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.